16 BITS Por NUNO ALMEIDA

ESTREIA COM DIGIPAINT 3

ESTREIA nesta edição um novo espaço, que tem vindo a revelar-se necessário, considerando a significativa procura de computadores de 16 «bits» e o consequente aumento do número de utilizadores, que procuram informação, actualização e ser alertados para o que não vale a pena.

Neste espaço, inteiramente dedicado aos 16 «bits», vão ser abordadas, todas as semanas, as novidades que surgem no mercado, com especial destaque para os jogos do Commodore Amiga.

Também as antiguidades aqui terão lugar, já que há por aí muita coisa boa e totalmente desconhecida, que é preciso divulgar.

Em relação aos programas profissionais, nomeadamente programas para desenho, CAD, animação, fotomontagem, música e muitos outros, garante-se também que, de vez em quando, serão aqui focados.

DigiPaint 3

Para começar, o destaque vai para *DigiPaint 3*, uma produção da Newtek para o Amiga, que foi lançada no mercado em 1989.

DigiPaint 3 destaca-se de muitos programas do seu género, devido aos bons resultados gráficos que se podem obter com ele.

Programas como *Deluxe Paint* usam modos de imagem que, na prática, não permitem um «écran» com mais de 64 cores simultâneas, com uma resolução de 320×512. As files de formato IFF/ILBM em baixa, média ou alta resolução usadas pelo *Deluxe Paint* têm a particularidade de gastar pouca memória, pelo que é frequente muitos jogos que trabalhem em Amiga DOS serem constituídos por várias files deste formato.

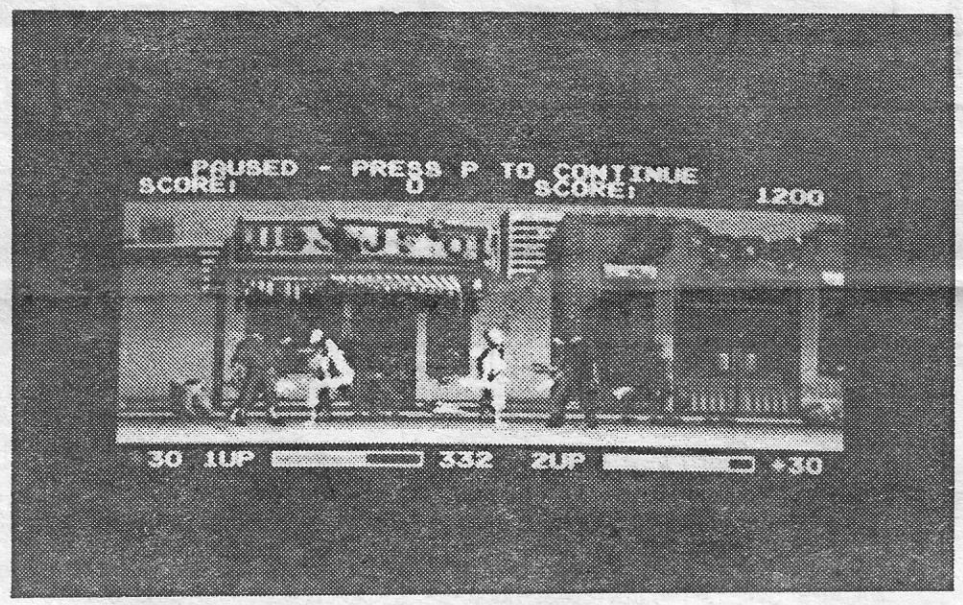
Mas com *DigiPaint 3* tudo é diferente, porque este utiliza *HAMpictures*, o que, na prática, permite trabalhar com mais de 400 cores e obter resultados espantosos.

O programa tem ainda a opção de Genlock e possibilita alterar facilmente qualquer imagem obtida anteriormente através de um digitalizador, desde que seja HAM. Embora uma imagem digitalizada com uma resolução de 320×512 possa ocupar em média 80 kb, os resultados obtidos justificam este dispêndio de memória.

DigiPaint 3 é, de certo, um programa que nos faz despender largas horas para descobrir todas as possibilidades por ele oferecidas, mas é, com efeito, um precioso instrumento de trabalho que, aliado a programas como *Fantavision*, permite ter um verdadeiro estúdio de fotografia e efeitos especiais em casa ou no trabalho.

Preparem-se, porque vão perder umas boas horas de jogos, contudo é também necessário dar um pouco de descanso ao «joystick»...

DigiPaint 3 — um estúdio de fotografia e «design» que permite trabalhar com mais de 4000 cores simultâneas



Forte candidato à melhor conversão de arcada do ano, Ninja Warriors é um jogo que todos devem aproveitar, porque garante-se, há muitas ruas apinhadas de ninjas e soldados ansiosos por combater

GUERREIROS NINJAS LUTAM EM CINEMASCOPE

Título: «The Ninja Warriors»
Género: Acção
Número de disquetes: 2
Máquina: Amiga 512 Kb/1 Mb

Programado pelos autores de *Silkworm*, este novo lançamento da editora The Sales-curve constitui aquilo que poderá facilmente ser a melhor conversão de arcada deste ano.

Lançado originalmente pela Taito, este jogo está agora disponível para o Amiga e aguarda-se a todo o momento o aparecimento já anunciado da versão para o Atari ST.

O objectivo do jogo é claro, há que destruir tudo o que mexa ao longo de seis longos e diversificados níveis. Os inimigos são às dúzias, desde ninjas até ao exército, tudo parece estar contra nós.

Os guerreiros ninjas oferecem, de facto, variedade gráfica e ajudam-nos a esquecer o fracasso que foi a passagem para o computador da arcada *Shinobi*.

Ninja Warriors vai com certeza possibilitar a muita gente jogar um jogo que faltava, porque já há muito não apareciam ninjas com alguma qualidade.

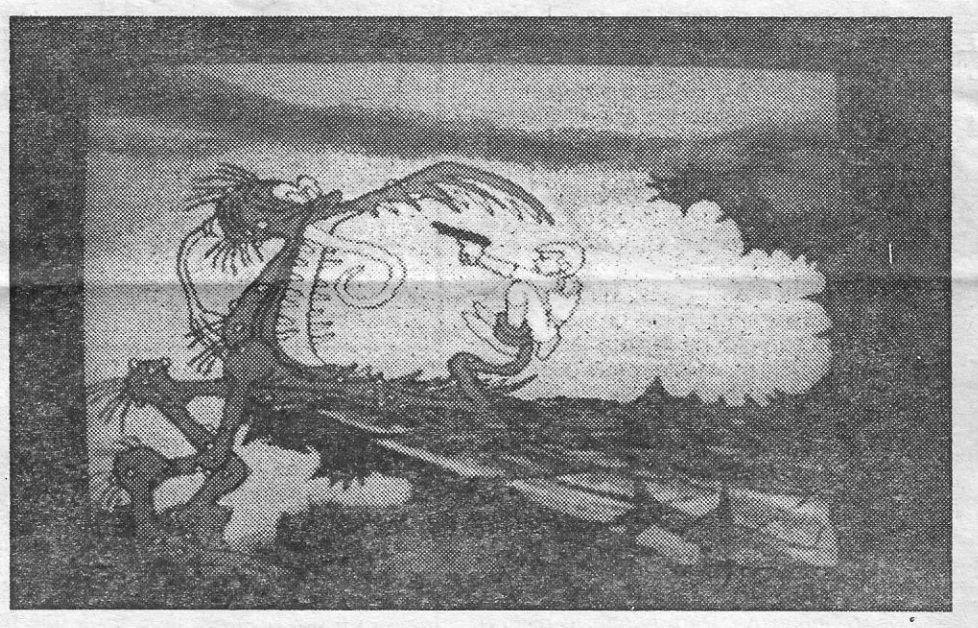
O único ponto negativo é o facto de área de jogo no monitor ser extremamente reduzida, lembrando *Red Heat*, mas isso, incrivelmente, não implica uma perda na qualidade gráfica do jogo.

É oferecida a possibilidade de jogarem dois jogadores ao mesmo tempo, tal como acontecia em *Silkworm*, o que reforça o espírito de equipa e entreajuda.

Recomendo para aproveitarem o lançamento deste jogo, porque não é de esperar que saia em breve outra produção deste tema com esta qualidade.

Gráficos 93%
Animação 91%
Som 72%
Jogabilidade ... 88%
Dificuldade 83%
Conselho:
Óptimo para jogar com um amigo.

86%



Monstros, seres fantásticos, «robots» e tudo o mais, são criaturas que vão ser enfrentadas pelo pequeno herói, e tudo isto para salvar a donzela em perigo. Sim! Porque uma princesa do espaço em apuros só pode ser salva por um herói espacial, que, como diz a Ready Soft no seu Space Ace Demo «está nas nossas mãos»

HERÓI ESPACIAL DÁ MOSTRA DO FUTURO

Título: «Space Ace»
Género: Perícia
N.º de disquetes: 5
Máquina: Amiga 512 kb/1 Mb

Um dos jogos mais perfeitos, quer pela qualidade gráfica quer pela complexidade da animação é, sem dúvida, *Dragon's Lair*. Cerca de 130 Mb de animação e sons digitalizados foram comprimidos para seis disquetes e tudo indicava que *Dragon's Lair* permaneceria ainda mais algum tempo como um símbolo da qualidade cinematográfica que podia obter-se com um 16 «bits».

Mas *Dragon's Lair*, definitivamente, tem de curvar-se perante uma nova estrela que veio do espaço. Trata-se de *Space Ace*, uma expectacular produção agora também ao alcance da versão do Amiga com apenas 512 kb de RAM.

Mas não pensem os adeptos do tiro neles, que se trata de mais uma viagem especial através de uma galáxia longínqua em busca de acção. Longe disso! E, aliás, esse é o único ponto discutível de *Space Ace*. É que a palavra jogo não é, de facto, a melhor para o classificar, mas sim demonstração. Não existe propriamente nenhuma jogada de acção, há sim, que dar um ligeiro toque no «joystick», no momento certo, para se obter um determinado efeito no nosso herói, que reagirá bem ou mal... basta dizer que as quedas e os esmagamentos são frequentes. Sem dúvida que este *Space Ace* nos dá uma antevisão do que serão os jogos do futuro, mas isso tem um preço, é que para obter um verdadeiro filme de desenho animado em que o jogador pode intervir na acção, são necessárias cinco disquetes. Em resumo, é um jogo que, embora não muito jogável, constitui um marco na evolução dos jogos de computador e, certamente, irá permanecer como um símbolo do que actualmente se faz com um 16 «bits». Por quanto tempo?

Gráficos 97%
Animação 96%
Som 94%
Jogabilidade ... 37%
Dificuldade 88%
Conselho:
A comprar se gosta de ver um bom filme animado.

81%

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

Pokes & Dicas

ABERTURA da semana com um mapa de *Strider* enviado pelo leitor *Nuno Alexandre A. Poli*, da Praceta Sebastião da Gama, Lote 15, Célula 11, R/c., esq., Carnaxide, 2795 Linda-a-Velha. Só o primeiro nível, que o Nuno não quis revelar mais por ora.

Altered Beast

E mais coisas boas numa carta longa dos leitores *Miguel Marques Ribeiro* e *José João Lourenço*, da Rua da Póvoa de Cima, Ed. CPP, 1.º Poente, Lourosa. As *dicas* de *Strider, Indy, New Zealand* e *HKM* foram retiradas de revistas mas o resto é mesmo fruto da experiência destes leitores. A referência (vossa) às *dicas* de *R-Type* e *FDII* foi anotada mas o volume de correspondência é tal que talvez as cartas andem por aí. Se assim não for é porque a triagem descobriu coisas melhores. Mas não desesperem...

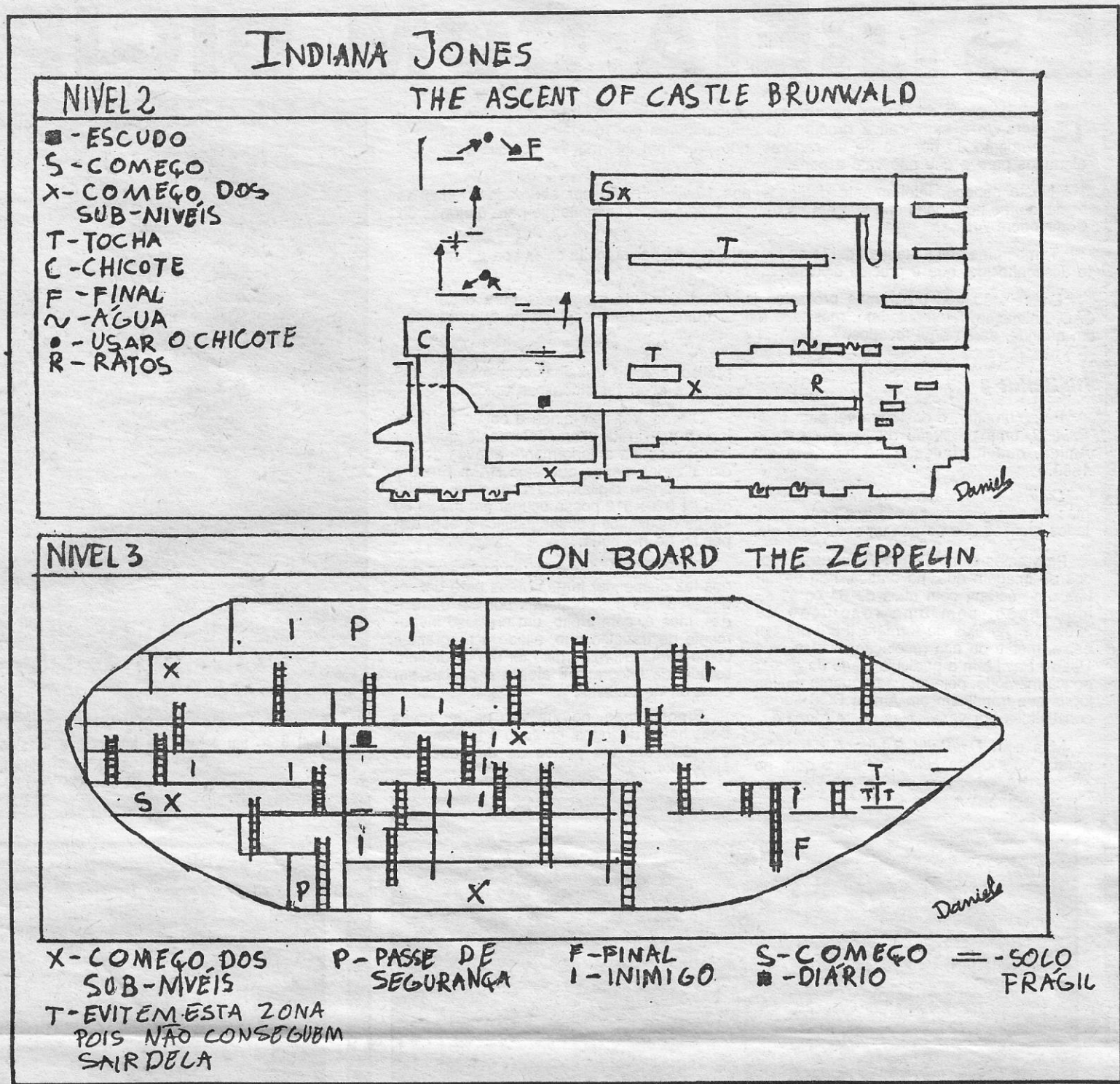
ALTERED BEAST — Neste fabuloso jogo, «beat 'em up», temos como missão salvar, a pedido de seu pai, a filha de um importante senhor das garras de um malvado monstro. Para isso, temos de combater com demónios, «zombies», lobos selvagens, feiticeiros e outros maléficos personagens. Iniciamos o jogo como pessoas normais mas temos oportunidade, para facilitar as coisas, de nos transformarmos em monstros mais poderosos. Para que isso aconteça, temos de, ao matar os lobos brancos, apanhar uma espécie de bola que eles largam. Ao apanharmos 3 dá-se a transformação. Daí, o nome do jogo. Como monstro, temos bem mais possibilidades de progredir no jogo, pois podemos disparar contra os nossos adversários e transformar-nos num feixe de luz que atravessa o ecrã, destruindo tudo o que encontrar pela frente. O primeiro nível é num cemitério, o segundo num pântano e o terceiro no Inferno (mas há mais). O primeiro é fácil, tenham cuidado com os «zombies» que caem, sem mais nem menos, vindos do ar e, por vezes, em cima de nós, tirando-nos energia, de resto é fácil. Para os «zombies», utilizem qualquer golpe, são deveras fáceis de matar. Para os lobos (brancos ou azuis, mas os azuis não largam bolas), matem-nos mal estes apareçam no ecrã, pois podem aproximar-se deles sem que estes vos ataquem, porém, caso demorem muito, eles saltam-vos em cima. Atenção, os lobos são prioridade para serem mortos, pois são perigosos. Para acabar o nível é necessário atingir um feiticeiro que aparece de vez em quando ao longo do nível mas, e porque este dispara raios de energia, não podemos tentar atingi-lo com um murro ou com um pontapé mas, sim, necessitamos de atingi-lo à distância com um tiro e, para isso, necessitamos de já ter feito a transformação (neste caso, no nível 1, transformarmo-nos em lobisomem) para termos poder de tiro e, consequentemente, podermos atingi-lo à distância. Caso não nos tenhamos transformado, não desesperem, ele desaparece passado tempo. Continuamos no nível e ele acaba por aparecer de novo passado tempo e, assim, até o matarmos. Ao atingir o feiticeiro este transforma-se no monstro final que temos de destruir (pensavam que bastava matar o feiticeiro, hein???). Isto acontece em todos os níveis — a que até agora cheguei... e não foram muitos — mas o monstro final difere. No nível 1, é uma estátua enorme que dispara pedras, difícil, mas passa-se bem. O nível 2, tal como já disse, passa-se num pântano. Em vez de caírem do ar os já falados «zombies» cai numa espécie de copos azuis. Como novidade, umas mãos que se deslocam na vertical, de baixo para cima e de cima para baixo. Descansem que estas não aparecem sem mais nem menos. Aparecem verticalmente umas lombrigas no chão que avisam o perigo iminente de que uma mão vai deslocar-se naquele lugar. Essa lombriga é sugada para o chão de novo e aí a mão aparece atravessando o ecrã de um lado ao outro. Se atingirem a lombriga antes de esta ser sugada, a mão não aparece. Para as mãos que se deslocam de cima para baixo aparecem lombrigas no topo do ecrã. Para as atingir, necessitamos de já ter feito a transformação, neste caso, num monstro voador, que tem o mesmo armamento do do 1.º nível, tiros e os tais feixes de luz, mas com a particularidade de voar. Repete-se, tal como em todos os níveis onde até agora cheguei, a história do feiticeiro e dos lobos. O monstro final tem uma figura muito apropriada para o ambiente (já devem imaginar... se já não viram, claro). Dispara bolas, parecem bolhas, parece-me ser mais fácil do que o do primeiro. Depois de uma pequena espera, a meter o 3.º nível, peguem, de novo, nos controlos e iniciem-no, aqui aparecem-nos demónios e outros assustadores personagens, não se assustem e força nisso. A opção de dois «players» tem como única vantagem a possibilidade de jogarem com um amigo, pois o nível de energia para ambos é igual àquela que seria utilizada por um só «player».

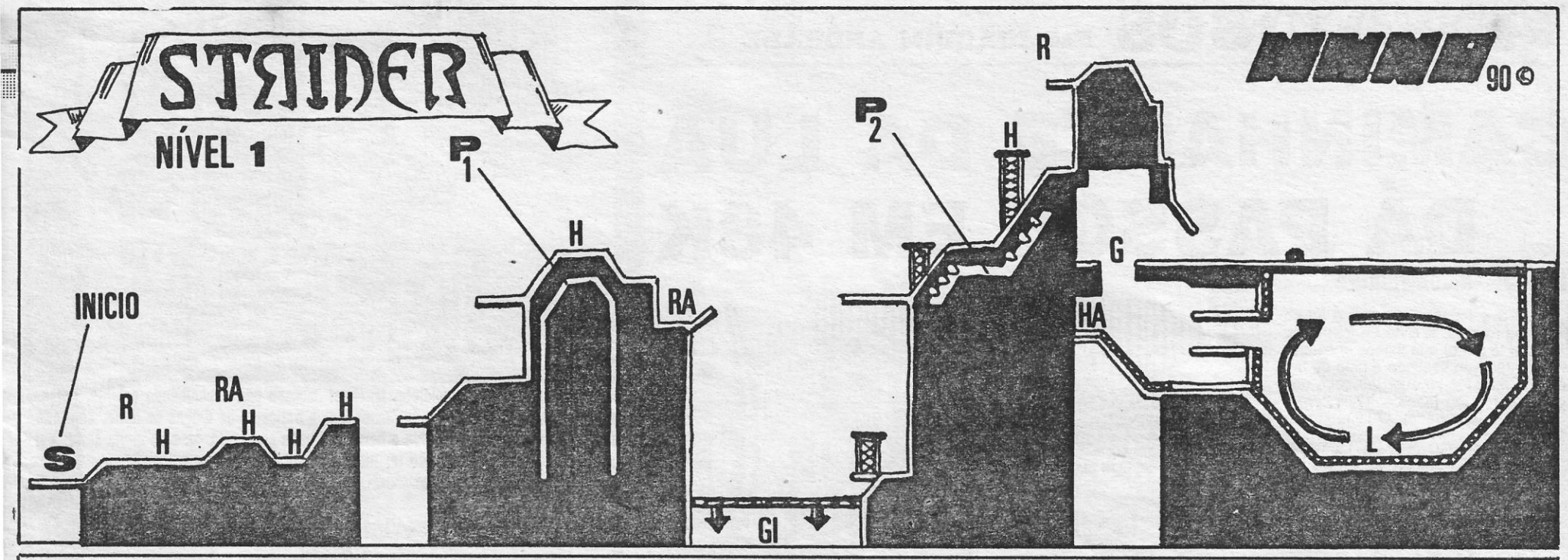
Espero que, se têm o jogo, estas *dicas* vos ajudem, senão comprem-no já. O jogo é, simplesmente, fantástico, comparável ao *Batman*, na minha opinião, claro...

CABAL — Podem pôr o nível que quiserem se usarem o já tradicional truque de porem, ao pedirem o primeiro nível, o início do nível 1, dando a instrução LOADING LEVEL 1 e o resto do nível que quiserem jogar. Passando ao jogo, protejam-se nos fardos que aparecem, se houver, e joguem sempre num dos lados, nunca no meio, porque, reparem, é mais fácil matarem os soldados que estão no vosso lado e mais difícil de serem mortos pelos que vêm do outro lado. Quando aparecer o helicóptero, não tentem destruí-lo mas, sim, desviem-se do seu raio de tiro.

INDIANA JONES LAST CRUSADE — No ecrã anterior ao das opções, aquele que nos diz quem fez o jogo, o som, os gráficos, etc., premir, ao mesmo tempo, OTD. No jogo, premir CAPS SHIFT+1 para recuar no nível, CAPS S.+2 para avançar no nível e CAPS LOCK+INV. VIDEO para avançar de nível.

ACTION FIGHTER — Neste veloz jogo da Firebird, temos como objectivo ir passando os níveis, que vão desde as perigosas estradas infestadas de criminosos ao ar cheio, também, de perigosos bandidos. Começamos com uma moto, tem vantagens e desvantagens: movimenta-se melhor, é mais rápida e os helicópteros não lhe atiram bombas. Por outro lado, ao mais pequeno toque de um carro, a moto descontrola-se e pode até, se não for devidamente controlada, sair da estrada, o que provoca, claro, a perda de uma vida. A princípio, o armamento é um simples tiro, que dificilmente mata os inimigos, por isso, enquanto tiverem esse poder de tiro, não arrisquem muito... Mas, à semelhança de *Spy Hunter*, existem carrinhas que nos dão armamento extra. Para o conseguirem têm que entrar dentro delas. O armamento é o mais variado: tiro duplo, bombas (ideais para destruir os helicópteros), tiros para trás e imunidade durante alguns segundos. Mas para passar para o nível seguinte é necessário apanharmos umas letras que aparecem no ecrã, formando uma sequência (A,B,C,D,E,F). Quantos mais inimigos matarmos mais rapidamente nos aparecem as letras. Se não apanharmos uma letra, por exemplo, o B, não se preocupem, a próxima letra a aparecer será o B e assim sucessivamente. Ao acabarmos de formar essa sequência, estamos aptos a passar de nível. Aptos?! Sim... não é só apanhar as letras e passar de nível, tem de se esperar um bocado, não sei quanto tempo... às vezes difere. Ninguém é perfeito! De qualquer forma têm oportunidade de se transformarem em carro ao apanharem as quatro primeiras letras (A,B,C,D, isto para o caso de não saberem o alfabeto). Não quer dizer que tenhamos de andar sempre com o carro, se carregarmos na barra SPACE o carro transforma-se em moto, e se carregarmos novamente, vice-versa. Isto até é bom, pois o carro tem as suas vantagens e desvantagens. O helicóptero, ao contrário da moto, atira-lhe bombas, movimenta-se pior do que a moto e esta é mais segura; por outro lado, o carro é mais resistente, não é qualquer carripana que faz um arranhãozito ao nosso querido Porsche (já estou farto de Ferraris). Concluindo, em tudo isto há um truquezito que facilita as coisas. Aqui está ele... enquanto não está nenhum helicóptero no ecrã transformem-se em carro, pois é um veículo mais resistente, e mal aparece o helicóptero no ecrã transformem-se em moto, pois, assim, o helicóptero não nos atira bombas e é mais seguro... A pista tem carros que dificultam a louca corrida de *Action Fighter*. Como obstáculo, na pista, destaco as rampas. Rampas essas que se podem evitar indo pelo lado esquerdo (parece complicado mas quem tem o jogo percebe o que eu digo). Se forem pelo lado direito, têm de passar o obstáculo. Nunca passem pelo espaço que está entre duas rampas, morrem. Evitem a rampa do lado esquerdo, é muito pequena, e a do lado direito porque caem fora da pista, morrendo consequentemente, claro... Passem, por isso, sempre pelo meio. Ao passarem a este nível, passam para um nível de aviões, o vosso carro transforma-se num avião e lá vão vocês no ar, de-





frontando perigosas naves e bases inimigas. Aqui também se pode ganhar armamento, ou por meio de uma nave, que substitui a camioneta do nível 1, ou por meio de letras que aparecem no ecrã. Os mapas vão aparecer... prometo.

NEW ZEALAND STORY — No ecrã das opções teclem uma por uma as teclas FLUFFY, para vidas infinitas, e PHILIP, para armamento máximo.

TUBARÃO — THE JAWS — Não disparem nos peixes e organismos marítimos que brilham, senão em vez de serem eles a ser destruídos serão vocês que morrem. Não se deixem motivar pelo jogo debaixo de água, estejam sempre com um olho na superfície, fechando as praias que estão perto do tubarão e abrindo as que estão fora de perigo. Se redefinirem as teclas não escolham nem P, pois faz PAUSE em vez de fazer a sua função, nem SPACE, pois aborta. Pedia um mapa para *Tubarão*.

HKM — Enquanto jogam escrevam GO e X avançar-vos-á de nível.

STRIDER — No «menu» das opções premir Z e Ø (zero), meter para jogar. Premir H, de PAUSE, e de seguida carregar em CAPS SHIFT+1. O jogo avançará pelo nível.

Indiana no fim

Um mapa para os níveis 2 e 3 da *Última Cruzada* do herói do chicote, eis o que nos fez chegar o leitor *Daniel* (o resto do nome não era legível, a carta rasgou-se por ali) da Praceta Manuel Nunes de Almeida, 34-9.º Fte, 2900 Setúbal. Na carta vinham, ainda, *pokes* mas como eram coisa já vista por aqui foram mesmo parar à «cesta secção». É que o «come-papel» fugiu, não se lembram? Até para a semana.

TEATRO NACIONAL DE SÃO CARLOS
COMPANHIA NACIONAL DE BAILADO DO TNSC
Direcção Artística: Armando JORGE

PROGRAMA
FOKINE
ФОКИНЕ

TEATRO MUNICIPAL DE SÃO LUÍS
FEVEREIRO 16 e 23 (21H30); 17 e 24 (18H30);
18 e 25 (16H00)

FOKINE

LES SYLPHIDES
Coreografia: M. FOKINE
Música: F. CHOPIN
Cenografia: F. DE AZEVEDO

PETRUCHKA
Coreografia: J. AULD segundo M. FOKINE
Música: I. STRAVINSKY
Cenografia: O. CLÉRIGO segundo A. BENOIS
Figurinos*: I. GUERREIRO

FOKINE

Bailarinos Principais Residentes

Bilhetes à venda na bilheteira do TMSL e agências ABEP e ALVALADE

* Propriedade da Fundação Calouste Gulbenkian

Preço máximo: 1.650$00
Preço mínimo: 500$00

Patrocínio da Fundação de Mecenato Cultural do Teatro Nacional de São Carlos

APOIOS: RTP / antena 1 / RR / RGL FM 96.6 / COMÉRCIO RÁDIO

SÃO UM ESPANTO
A CAMPANHA DE SALDOS
DA MOVIFLOR
DESCONTOS ESPECTACULARES

SALDOS
Moviflor

ABERTO TODOS OS DIAS DAS 9 ÀS 20H, INCLUSIVE À HORA DO ALMOÇO, E AO SÁBADO
LARGO DA GRAÇA 28 EM LISBOA

PROLONGAMOS ATÉ 28 DE FEVEREIRO

Designers

RESTAURANTES
ANUNCIE NESTA SECÇÃO PUBLICITÁRIA
CONTACTE-NOS PELOS TELEFONES 346 08 27 e 347 65 34

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

CAMINHANTE DA LUA DÁ PASSOS EM 48K

TÍTULO: «Moonwalker»

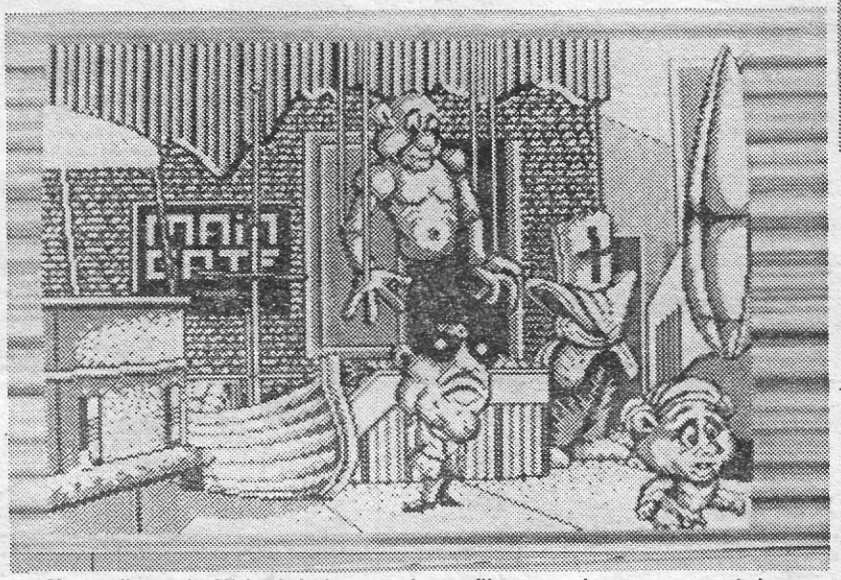
FILMES e jogos, eis o que o futuro nos reserva. E é nesse futuro (ou por lá perto) que vamos encontrar Michael Jackson vestindo a pele de um herói da tela que só quer dar cabo dos planos de mr. Big (não confundir com o grandão de Renegade). O filme/jogo é *Moonwalker*.

A US Gold tratou de arrebanhar a licença para transpor o jogo para os computadores. Em «guerra aberta» com a Ocean, num ver se te avias para conseguir, cada uma delas, mais títulos de sucesso do celulóide convertidos em «pixels», a US Gold agarrou em *Moonwalker* depois de ter convertido *Indiana Jones*.

Moonwalker, o filme, é uma história de bons contra maus, com Michael (que, por acaso, tem uma canção chamada «Bad») a fazer de bom. Dividido em quatro níveis, o jogo acompanha de perto algumas das cenas mais aceleradas do filme. Começa-se, com uma perspectiva tipo Fernandez Must Die (este jogo continua a saltar à memória), a encaminhar os passos de Michael por ruas e ruelas, fugindo aos admiradores que querem um autógrafo, aos jornalistas que querem uma entrevista e à fauna usualmente perseguindo estrelas de «rock'n'roll».

Michael tem que disfarçar-se recolhendo diversas peças de um vestuário carnavalesco (mesmo a propósito) que o faz parecer-se com um coelho. Só então, possuidor de todos os objectos, pode avançar para a moto que o leva até ao nível seguinte.

Esta secção é fácil (aliás, o jogo não é complicado), bastando usar o radar situado na zona baixa do «écran», à esquerda para descobrir que pontos piscando são inimigos ou objectos. Depois, claro, há que descobir o caminho até eles pelo verdadeiro labirinto de



«Moonwalker», de Michael Jackson, mais um filme que chega aos computadores, permitindo não só ver o herói mas «ser» o herói

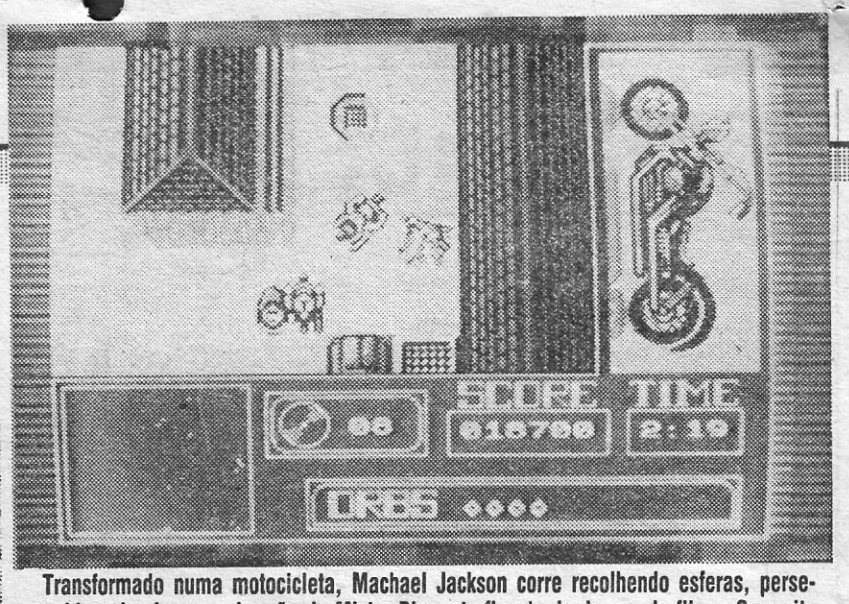
Moonwalker. Com o relógio a contar é conveniente andar depressa. Ou Michael vai perder um dos muitos discos de platina com que começa o jogo.

No segundo nível o sistema é praticamente o mesmo mas Michael transformou-se numa potente motocicleta que corre as ruas em busca de esferas. Capangas e Mister Big andam por perto, preocupados com o facto de Michael lhes querer estragar as negociatas de deroga. Por isso há que evitar os malvados enquanto se corre contra o tempo recolhendo os objectos deste nível.

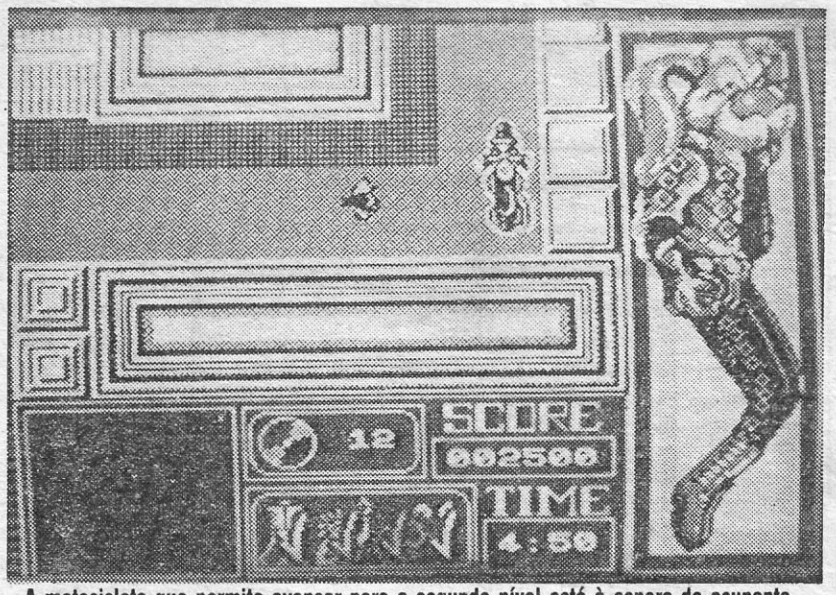
Liquidar um número elevado de ajudantes do malvado-mor transforma a moto-Michael no Michael-carro, um quatro rodas mais potente e capaz de resistir aos assaltos dos criminosos. Importante, a música é uma constante, com «Bad» no primeiro nível e «Speed Demon» aqui. Quem se cansar pode usar a opção de «off» e avançar silenciosamente jogo afora (ou adentro).

O terceiro nível leva Michael para o Clube 30, com nova faixa musical (Smooth Criminal) e uma cena de tiros bem a preeiro. Passar adiante significa chear à transformação de Michael num robô. É tempo de combater contra Mister Big, recontro que, se o herói da luva branca vencer, o levará a transformar-se — de novo (num disco voador. E é o final feliz do filme. E do jogo para quem lá chegar.

Os gráficos são suficientemente bons sem nada de especial. Destaque, porém, para as imagens digitalizadas, que adornam o ponto de partida de cada bloco. E para a música, bem trabalhada mesmo no Spectrum. Decididamente, *Monwalke* consegue divertir.



Transformado numa motocicleta, Machael Jackson corre recolhendo esferas, perseguido pelos homens de mão de Mister Big, o traficante de drogas do filme. Com oito discos de platina como reserva o herói não pode considerar-se com muita sorte. Vai ser necessário ter mais cuidado para ganhar o jogo



A motocicleta que permite avançar para o segundo nível está à espera de ocupante. Mas falta a Michael recuperar todos os objectos para poder avançar para o selim e ligar a ignição. O radar em baixo é precioso auxílio nessa tarefa

Género: Acção
Gráficos (1-10): 8
Dificuldade (1-10): 7
Conselho: A Comprar

armazéns CONDE BARÃO
VISITE-NOS
CAMBALHOTAS 16 280$00 12 980$00 VEJA P/ CRER!!
JOGOS MAPLES 49 800$00 39 500$00 QUE LOUCURA!!
ALCATIFAS 1495$00 945$00 MILHARES DE METROS!!
TÁBUAS ENGOMAR 1548$00 1295$00 MAS QUE SORTIDO!!
PLASTIFICADO P/ TOALHAS MESA 295$00 175$00 MILHARES DE PADRÕES!!
ENTRE VEJA COMPRE
SALDOS DOS 90 ANOS DESCONTOS
E POUPE O SEU DINHEIRO!
MOBÍLIAS CASAL GRANDE SORTIDO desde 81 400$00 65 950$00 SÓ VENDO PREÇOS FÁBRICA!!
CARPETES FANTASIA SÃO AOS MILHARES desde 6950$00 4495$00 TAMBÉM TEMOS P/ SI!!
CORTINADOS WC EM PVC 1245$00 795$00 É DE BORLA!!
JOGOS CAMA FLANELA 2480$00 1980$00 SÃO TÃO QUENTINHOS!!
ATÉ 50%
LISBOA - ALGÉS - PAREDE - CASCAIS — QUELUZ - AMADORA - C. CAPARICA - LARANJEIRO - MONTIJO - C. PAU - MOSCAVIDE e VILA FRANCA DE XIRA